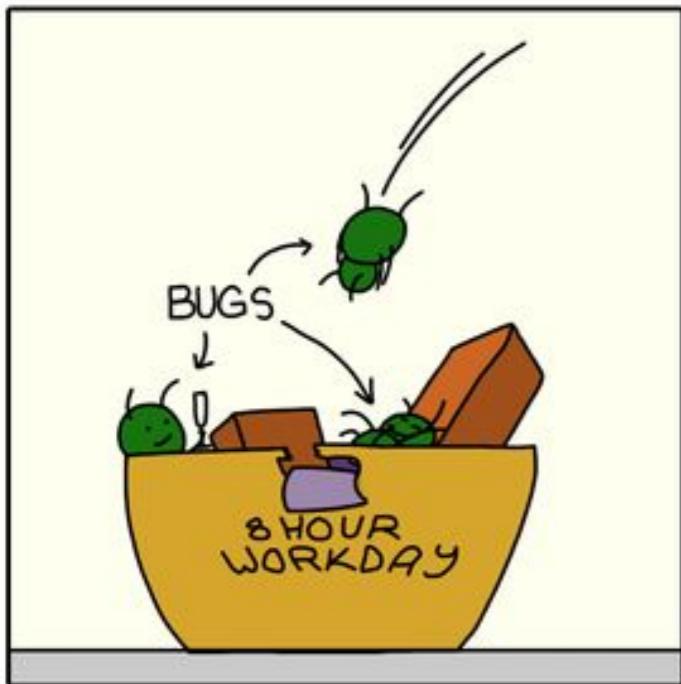
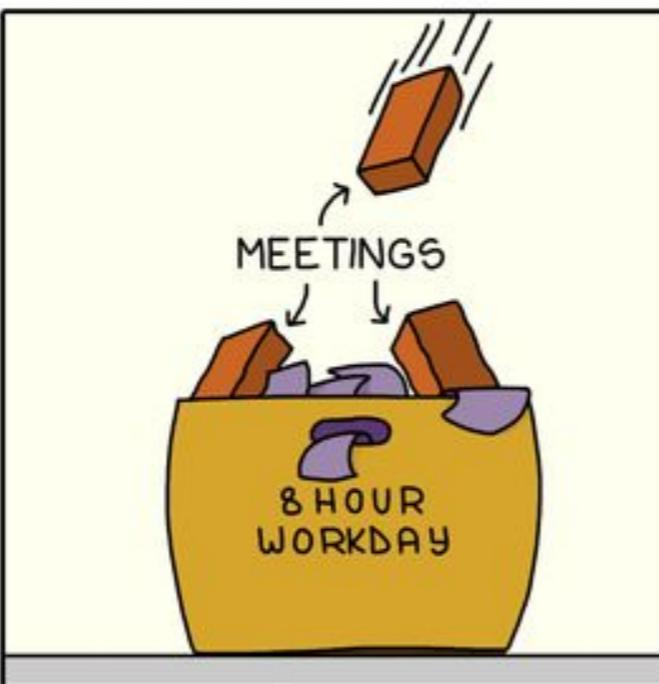


9 TO 5



MONKEYUSER.COM

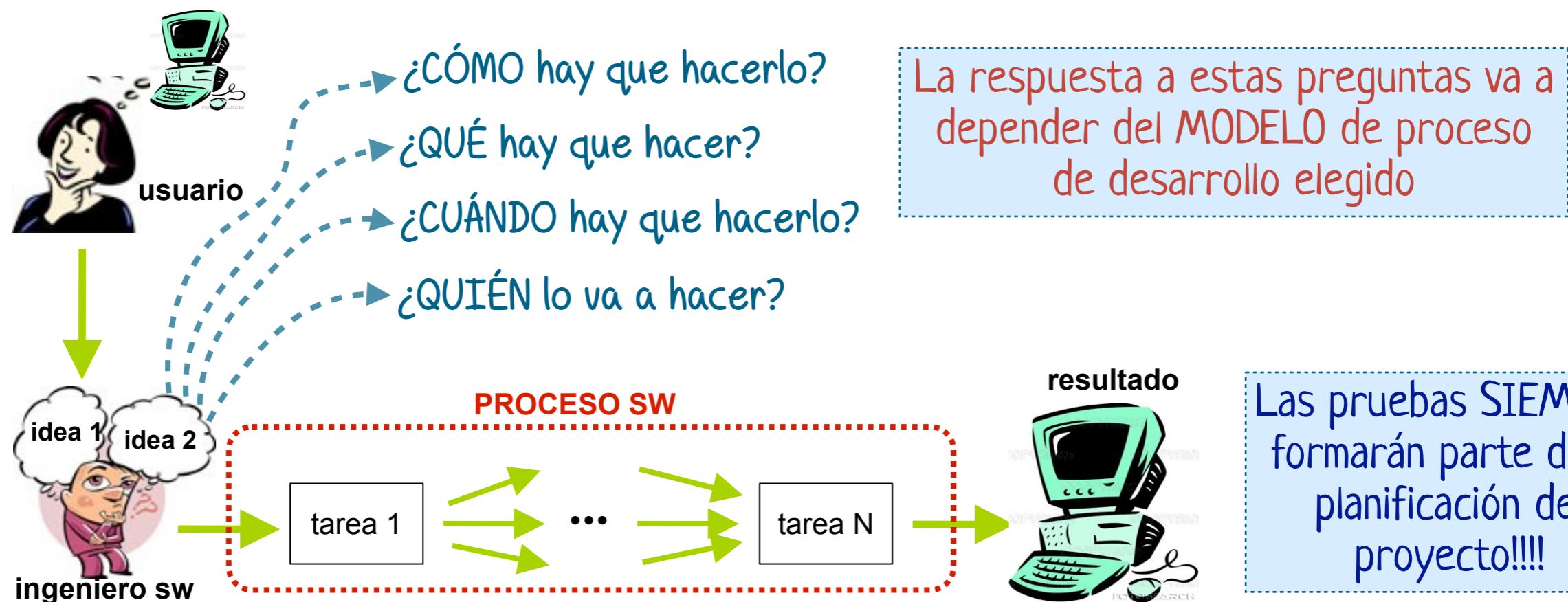
## Sesión S11: Planificación de pruebas

### Planificación

- Planificación del proyecto
- Efectividad y alcance de las pruebas
- Proceso de desarrollo y niveles de pruebas
- Proceso de pruebas
- Las pruebas en diferentes modelos de proceso
- Pruebas y diseño: TDD vs BDD
- Otras prácticas de pruebas: Integraciones continuas (CI)

# LA IMPORTANCIA DE LA PLANIFICACIÓN

- Cuando se **planifica** un proyecto, aunque el propósito siempre es el mismo...

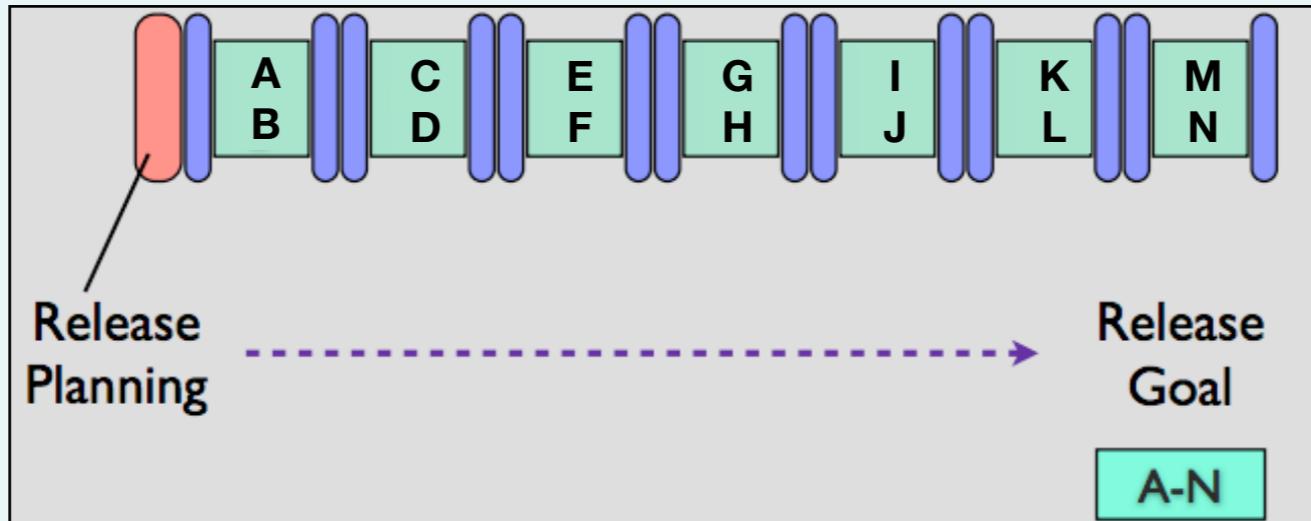


- ... se hace de forma diferente dependiendo del **modelo de proceso**:
  - Planificación predictiva vs. adaptativa
    - Los **modelos iterativos y ágiles** realizan una **planificación adaptativa**
  - Se establecen diferentes **niveles de planificación**: cada modelo de proceso considera determinados **horizontes**:
    - Los **modelos ágiles** planifican como mínimo a nivel de día, iteración y release

# P PLANIFICACIÓN PREDICTIVA VS. ADAPTATIVA S

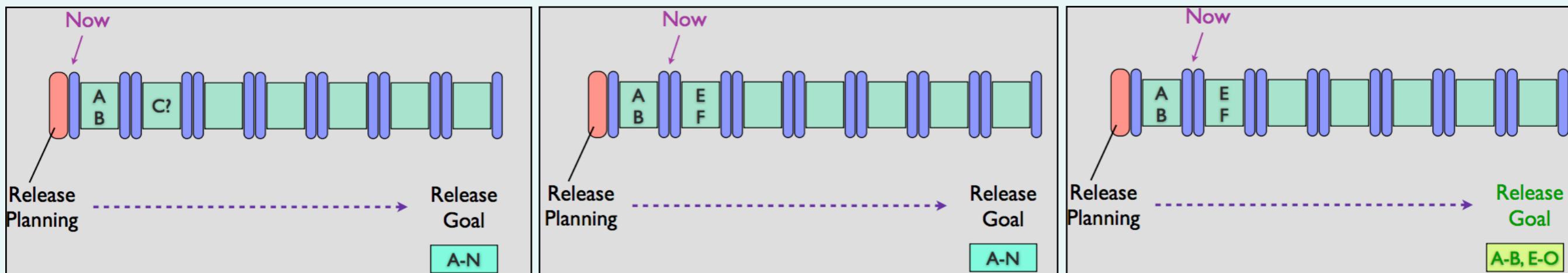
Imágenes adaptadas de: [http://www.odd-e.com/material/2012/07\\_mda\\_nanyang/short\\_intro\\_agile.pdf](http://www.odd-e.com/material/2012/07_mda_nanyang/short_intro_agile.pdf)

## O Predictiva



Soporta muy mal los cambios!!!

## O Adaptativa



No es posible tener claras todas las "variables" que intervienen en el desarrollo de un proyecto al comienzo del mismo (cono de incertidumbre), como por ejemplo requerimientos específicos, los detalles de la solución, cuestiones sobre el personal del proyecto, etc.



Un plan ADAPTATIVO intenta encontrar un equilibrio entre el esfuerzo invertido en realizar el plan, frente a la información (conocimiento) disponible en cada momento. Proporciona "agilidad": resulta "sencillo" incluir cambios!!!

P

# MÚLTIPLES NIVELES DE PLANIFICACIÓN (I)

Un plan con muy poca exactitud es incontrolable

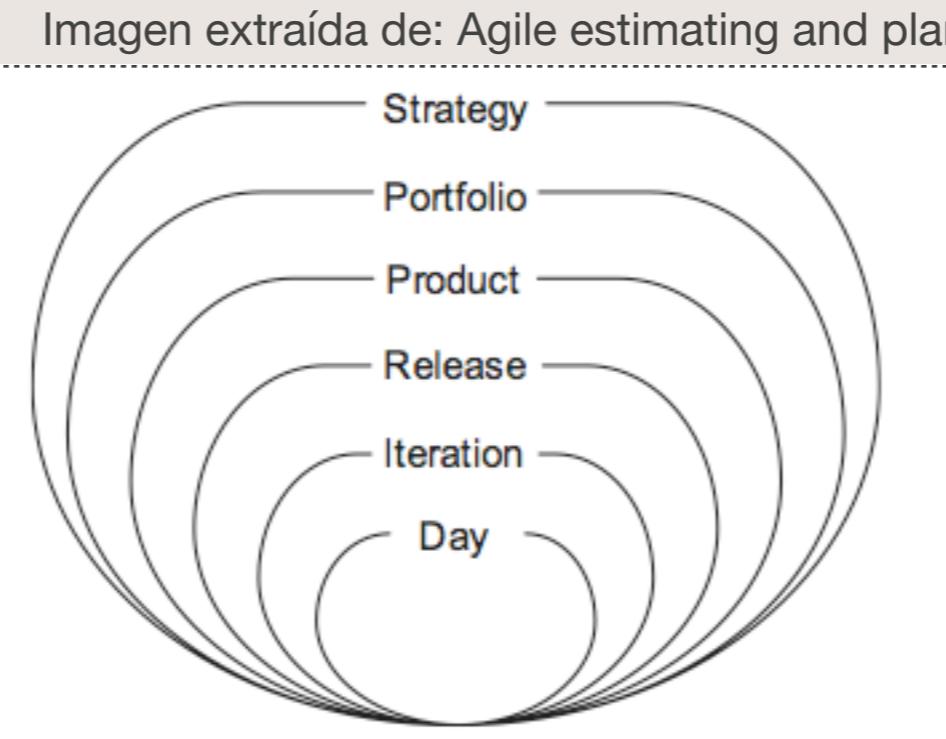
- Cuando nos marcamos objetivos, es importante recordar que no podemos "ver más allá del horizonte" y que la exactitud en nuestro plan decrecerá rápidamente tanto más cuanto más sobrepasemos dicho horizonte
  - Un proyecto "está en riesgo" si su planificación se extiende más allá del horizonte del planificador y no incluye tiempo para que éste "levante la cabeza", vuelva a mirar al nuevo horizonte, y realice los ajustes necesarios.

Imagen extraída de: Agile estimating and planning. Chap 3

**Release:** considera las historias de usuario que serán desarrolladas en la SIGUIENTE entrega del desarrollo al cliente

**Product:** considera la evolución de posteriores "releases"

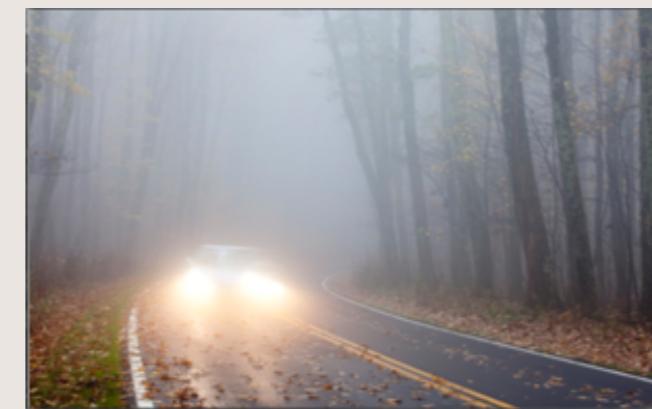
**Portfolio:** considera la selección de desarrollos dentro de la estrategia de la empresa (desarrolladora)



Los modelos ágiles planifican como mínimo a nivel de **día, iteración y release**



- Cada modelo de proceso considera determinados horizontes. Cada horizonte proporciona una "visibilidad" adecuada para el correcto progreso del desarrollo del proyecto



Con una mala "visibilidad" no es posible planificar correctamente!!!



# MÚLTIPLES NIVELES DE PLANIFICACIÓN (II)

Cada modelo de proceso requiere planes con diferentes horizontes

Imágenes extraídas de: The art of agile development. James Shore. 2008. Cap. 3

- Cuando nos marcamos objetivos, es importante recordar que no podemos "ver más allá del horizonte" y que la exactitud en nuestro plan decrecerá rápidamente tanto más cuanto más sobrepasemos dicho horizonte

(a) Waterfall lifecycle



**Modelo secuencial**

Horizonte: release

(b) Iterative lifecycle



**Modelo iterativo**

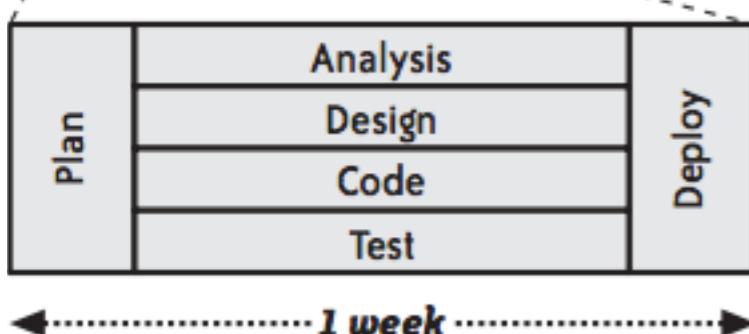
Horizontes: release, iteración



**Modelo ágil (XP)**

Horizontes: release, iteración, dia

Sesión 11: Planificación de pruebas

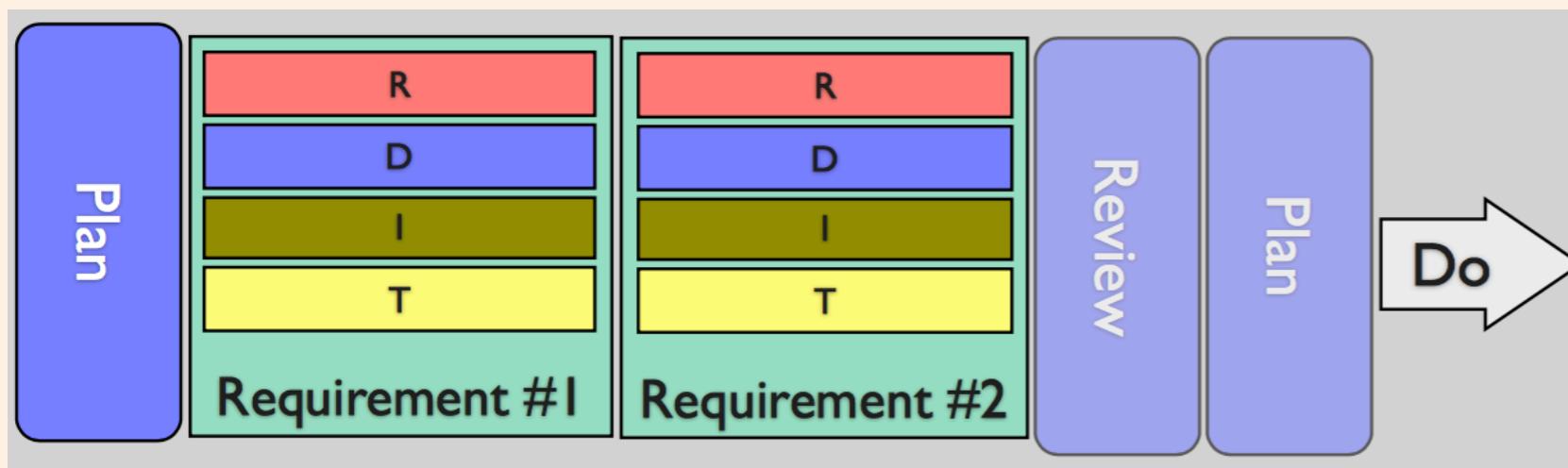
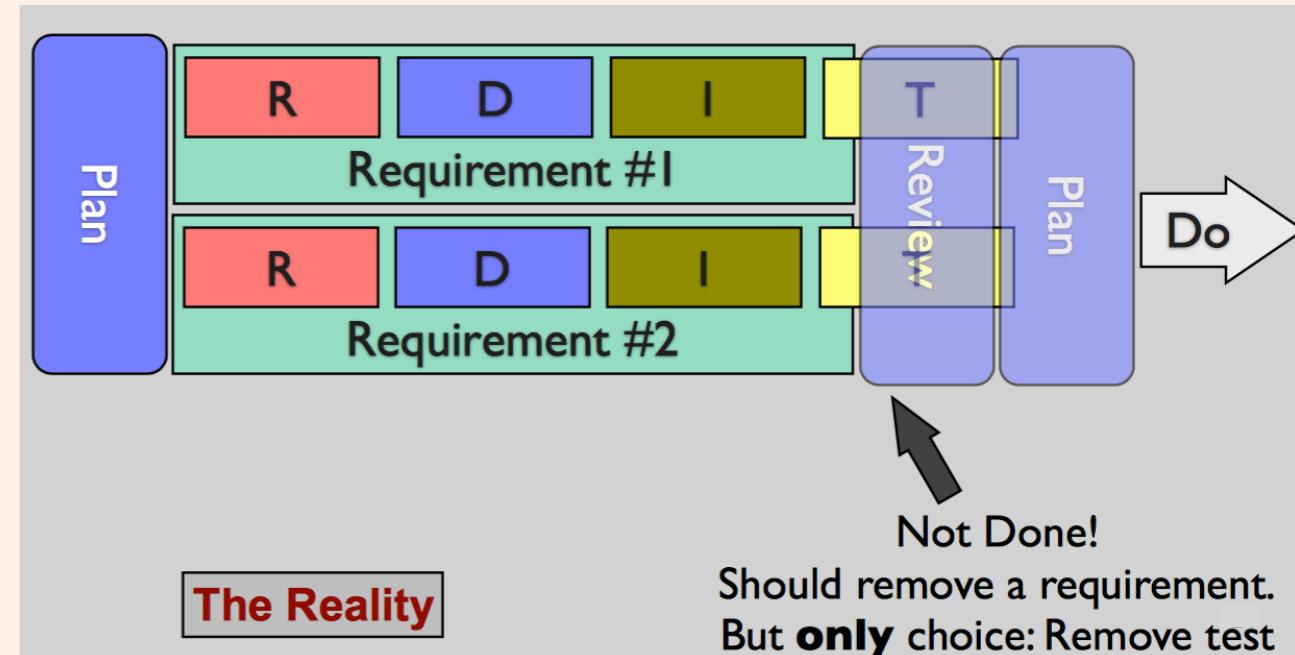
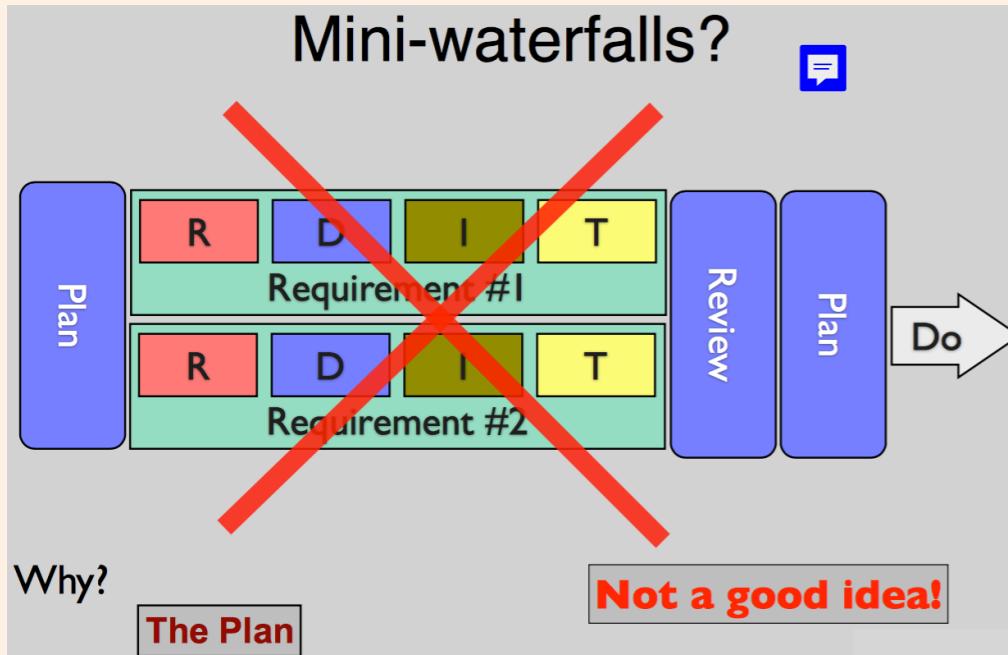


Una aproximación iterativa no necesariamente implica una mayor productividad. Significa que el equipo tiene una retroalimentación mucho más frecuente. Como consecuencia el equipo fácilmente "relaciona" los éxitos y fallos con sus causas subyacentes. Es mucho menos costoso REPARAR LOS FALLOS

# ITERACIONES Y TIME-BOXING

**P** En un modelo iterativo es FUNDAMENTAL que las iteraciones sean del mismo "tamaño" y que sean time-boxed

- P** **O** ¿Quién decide lo que hay que hacer en la siguiente iteración?
  - Los modelos iterativos, en general, están "conducidos" por el cliente (driven by the customer). Esto es importante puesto que el cliente puede validar sus expectativas cuanto antes
- O** Las iteraciones deben ser SIEMPRE time-boxed: nunca se retrasa el tiempo de entrega, es preferible y es mucho más sencillo cambiar el "scope"



Es un ERROR el planificar una iteración como una mini-cascada. Si lo hacemos así, no será posible cambiar el "scope" sin repercutir negativamente en el éxito del proyecto

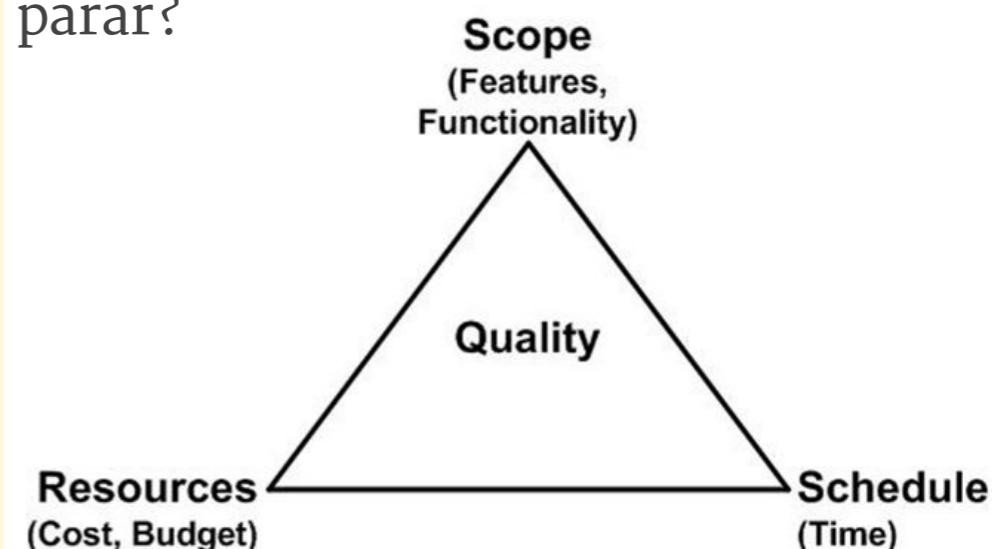
# ALCANCE Y EFECTIVIDAD DE LAS PRUEBAS

Para planificar las pruebas es importante tener en cuenta las siguientes cuestiones:

- ¿Cuántas pruebas son suficientes, y cómo decidir cuándo parar?

- Factores para tomar la decisión: triángulo de recursos

El desarrollo del software debe equilibrar los tres vértices del triángulo: **tiempo, dinero y funcionalidad**. Estos tres recursos **INFLUENCIAN** la calidad (propiedades emergentes) que se incluyen (o no) en el software entregado



Copyright 2003-2006 Scott W. Ambler

- Para conseguir un resultado aceptable hay que:

- **Priorizar**: decidir qué tests son más importantes
  - Fijar **criterios** para conseguir unos objetivos de pruebas de forma que sepamos cuándo parar. P.ej. qué áreas van a ser más probadas y con qué cobertura, qué nivel de defectos se van a tolerar en un producto entregado... (**completion criteria**)

- El objetivo final es asegurar que las pruebas son **EFFECTIVAS**

- Un buen test es aquél que encuentra un defecto. Si encontramos un defecto estamos creando una oportunidad de mejorar la calidad del producto

- El proceso de pruebas debe ser **EFICIENTE**:

- Encontrar el mayor número de defectos con el menor número de pruebas posibles
  - Para ello se deben utilizar buenas técnicas de **DISEÑO** de casos de prueba

# EL PROCESO DE PRUEBAS

P

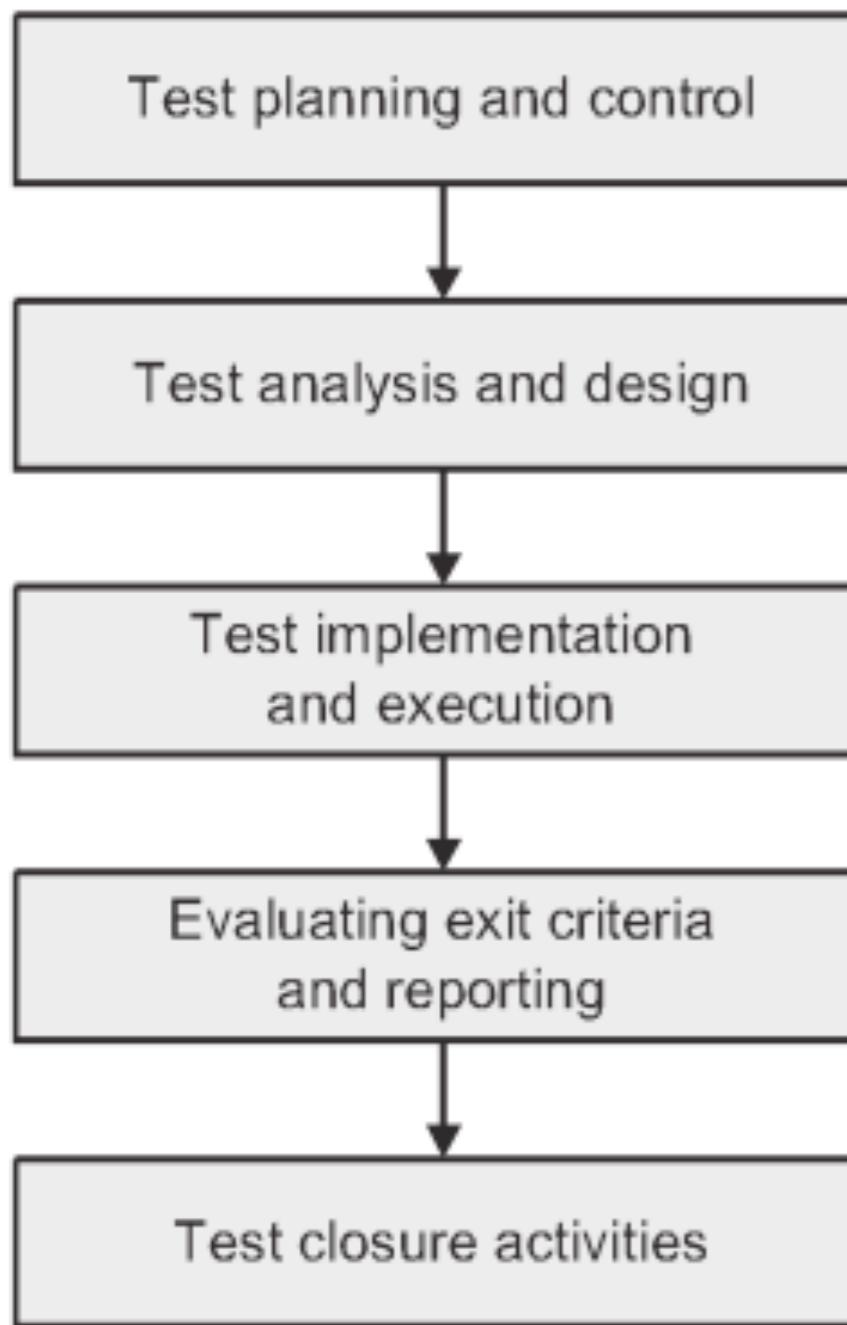
## OBJETIVOS DEL PROCESO DE PRUEBAS

P

Recuerda que los objetivos tienen que ser cuantificables !!



- Demostrar que el software satisface las expectativas del cliente
- Descubrir situaciones en las que el comportamiento del software es incorrecto, indeseable, o no conforme a las especificaciones



- Se determina ¿QUÉ? se va a probar, ¿CÓMO?, ¿QUIÉN? y ¿CUÁNDO? (**planning**)
- Se determina QUÉ se va a hacer si los planes no se ajustan a la realidad (**control**)
- Se determina qué CASOS DE PRUEBA se van a utilizar
- Un caso de prueba es un **DATO CONCRETO + RESULTADO ESPERADO**
- Se implementan y ejecutan los tests. Es la parte más visible, pero no es posible que los test sean efectivos sin realizar los pasos anteriores
- Se verifica que se alcanzan los *completion criteria* (p.ej 85% de cobertura) y se genera un informe
- En este punto las pruebas ya han finalizado. Se trata de asegurar que los informes están disponibles, ...

# NIVELES DE PRUEBAS

Tenemos que integrar las actividades de pruebas con el resto de actividades de desarrollo en el plan del proyecto

## Secuencia temporal de niveles de pruebas (DINÁMICAS)



P OBJETIVO (cuantificable)	VERIFICACIÓN. Objetivo: encontrar defectos Realizada por los desarrolladores			VALIDACIÓN. Objetivo: ver en qué grado se satisfacen las expectativas del cliente. Requieren al usuario
	UNIDAD	INTEGRACIÓN	SISTEMA	ACEPTACIÓN
DISEÑO	Encontrar defectos en las unidades. Deben de probarse de forma AISLADA	Encontrar defectos en la interacción de las unidades. Debe establecerse un ORDEN de integración	Encontrar defectos derivados del comportamiento del sistema como un todo.	Valorar en qué GRADO se satisfacen las expectativas del cliente. Basadas en criterios de ACEPTACIÓN (prop. emergentes) cuantificables
AUTOMATIZACIÓN (implement. + ejecución)	Camino básico (CB) Particiones equivalentes (CN)	Guías (consejos) en función de los tipos de interfaces (CN)	Basado en casos de uso (CN) Transición de estados (CN)	Basado en requerimientos (CN) Basado en escenarios (CN) Pruebas de rendimiento (CN) Pruebas $\alpha$ y $\beta$ (CN)

en un plan de pruebas hay que decidir QUÉ, CÓMO, CUÁNDO Y QUIÉN, para cada celda de la tabla (actividades de diseño + implementación)

# PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS NIVELES DE PRUEBAS

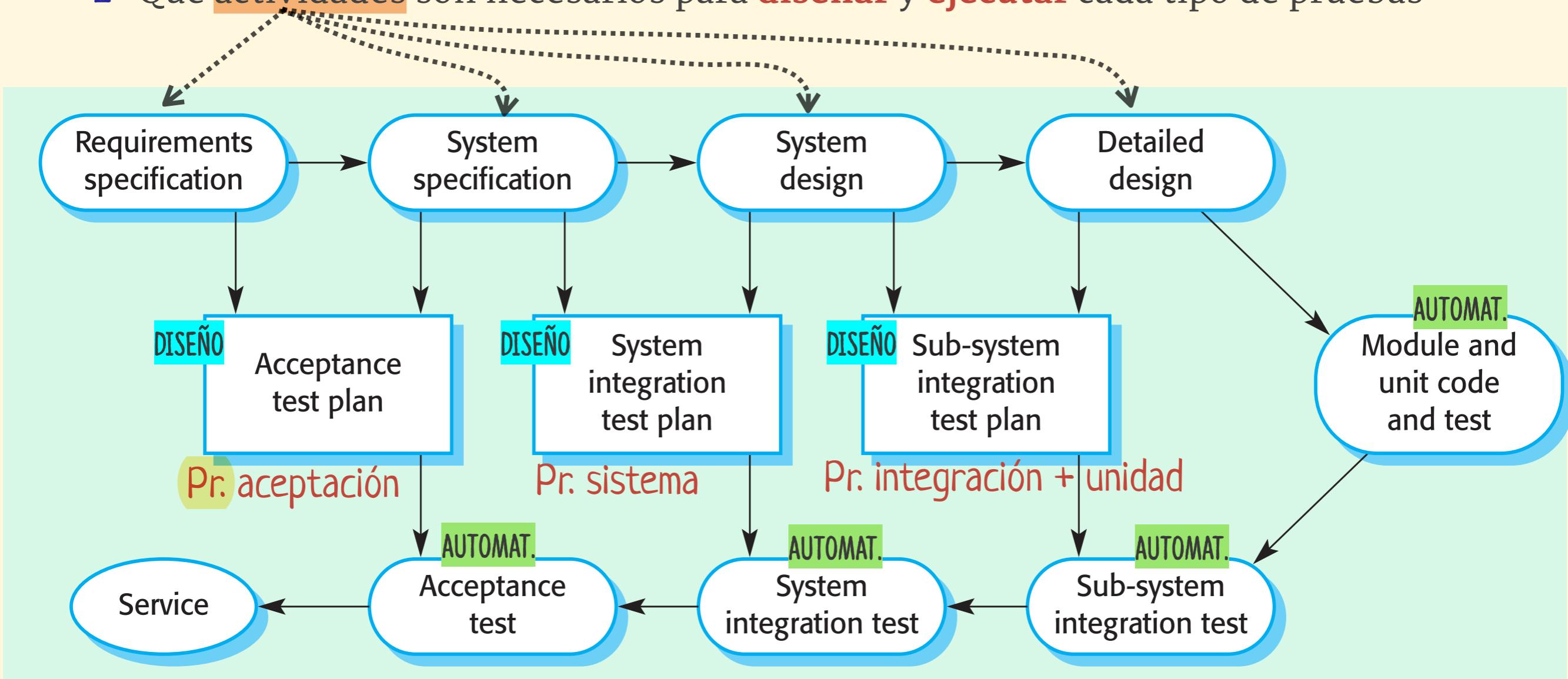
PROCESO

RESULTADO  
DEL PROCESO

- Es importante conocer:

- CUÁNDO** se debe realizar cada **TIPO** de prueba

- Qué **actividades** son necesarios para **diseñar** y **ejecutar** cada tipo de pruebas



Tiempo

ESPECIF.  
REQUERIM.

PUESTA EN  
SERVICIO

Los procesos de DISEÑO y AUTOMATIZACIÓN de cada nivel de pruebas pueden estar muy "separados" en el tiempo



# PRUEBAS EN MODELOS SECUENCIALES

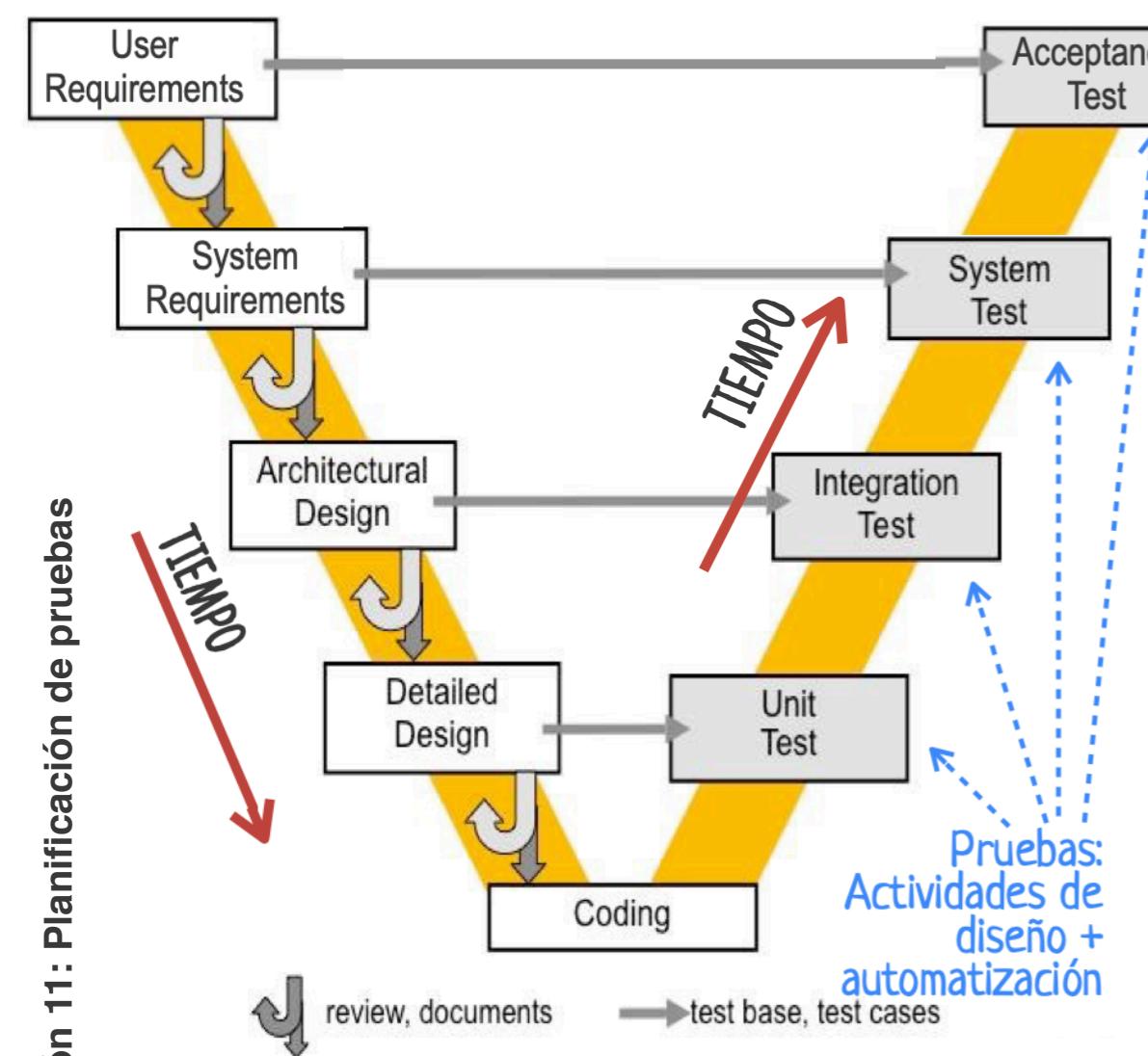
Un modelo secuencial usa un único plan



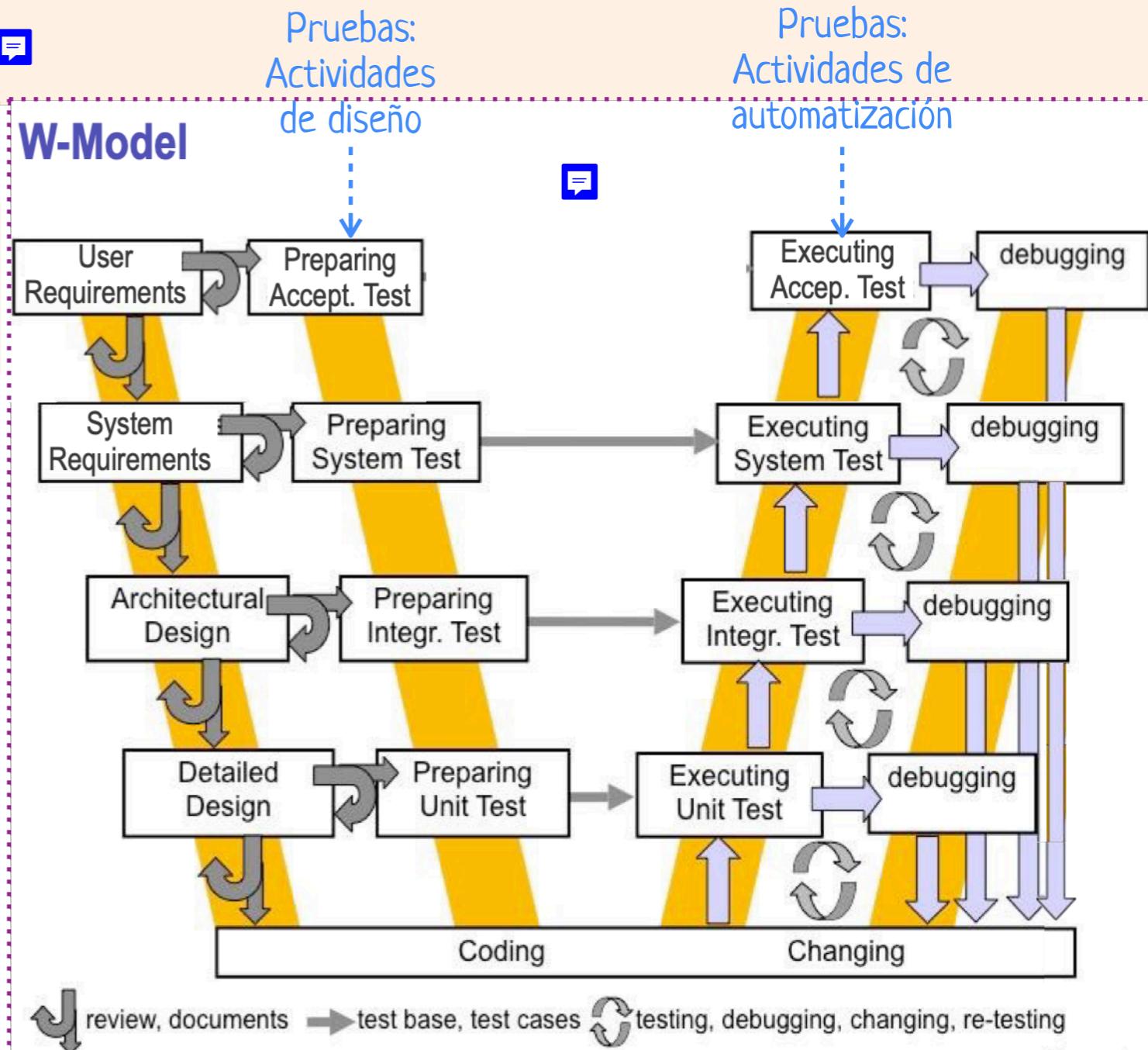
- Se trata de incluir en el plan de desarrollo las actividades de pruebas. Se debe contemplar un equilibrio entre las pruebas estáticas y las dinámicas

## SECUENCIACIÓN TEMPORAL DE PRUEBAS EN UN MODELO DE DESARROLLO SECUENCIAL

### V-Model



### W-Model



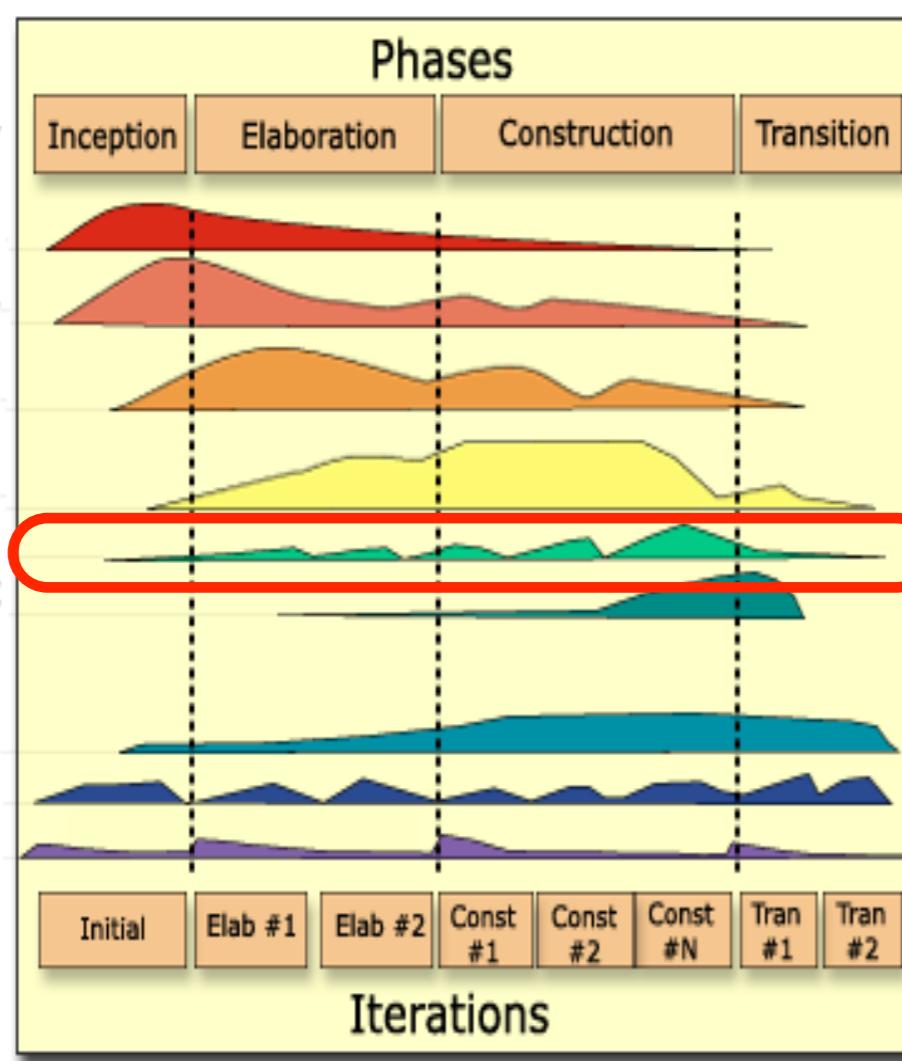
# PRUEBAS EN MODELOS ITERATIVOS Y ÁGILES (I)



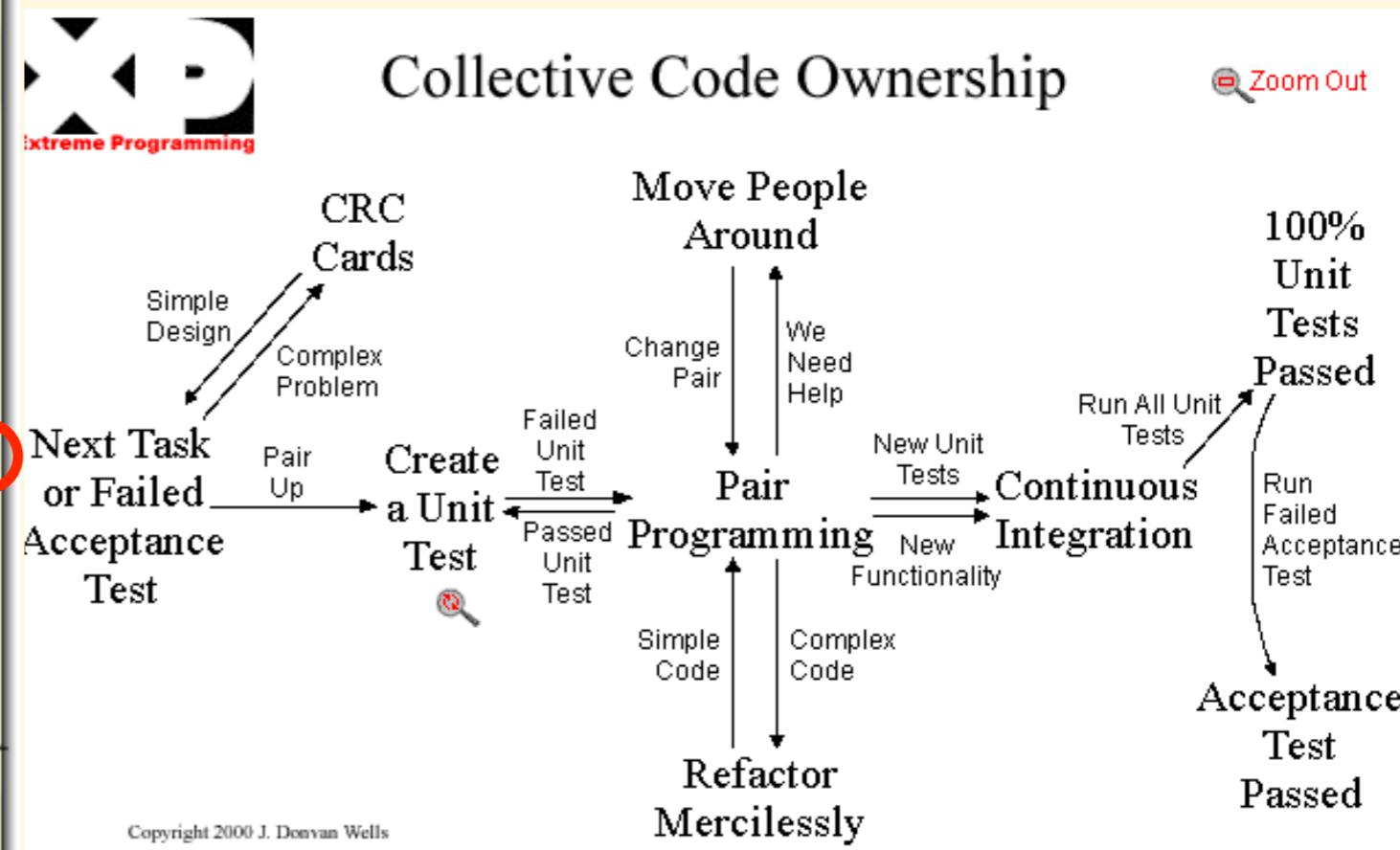
- En modelos **iterativos**, las pruebas se planifican a nivel de **ITERACIÓN** y **RELEASE** (una release está formada por un conjunto de iteraciones)

## PRUEBAS EN MODELOS ITERATIVOS

### Modelo UP



### Modelo XP



Cada RELEASE se divide en 4 fases. Cada fase contiene una o más ITERACIONES

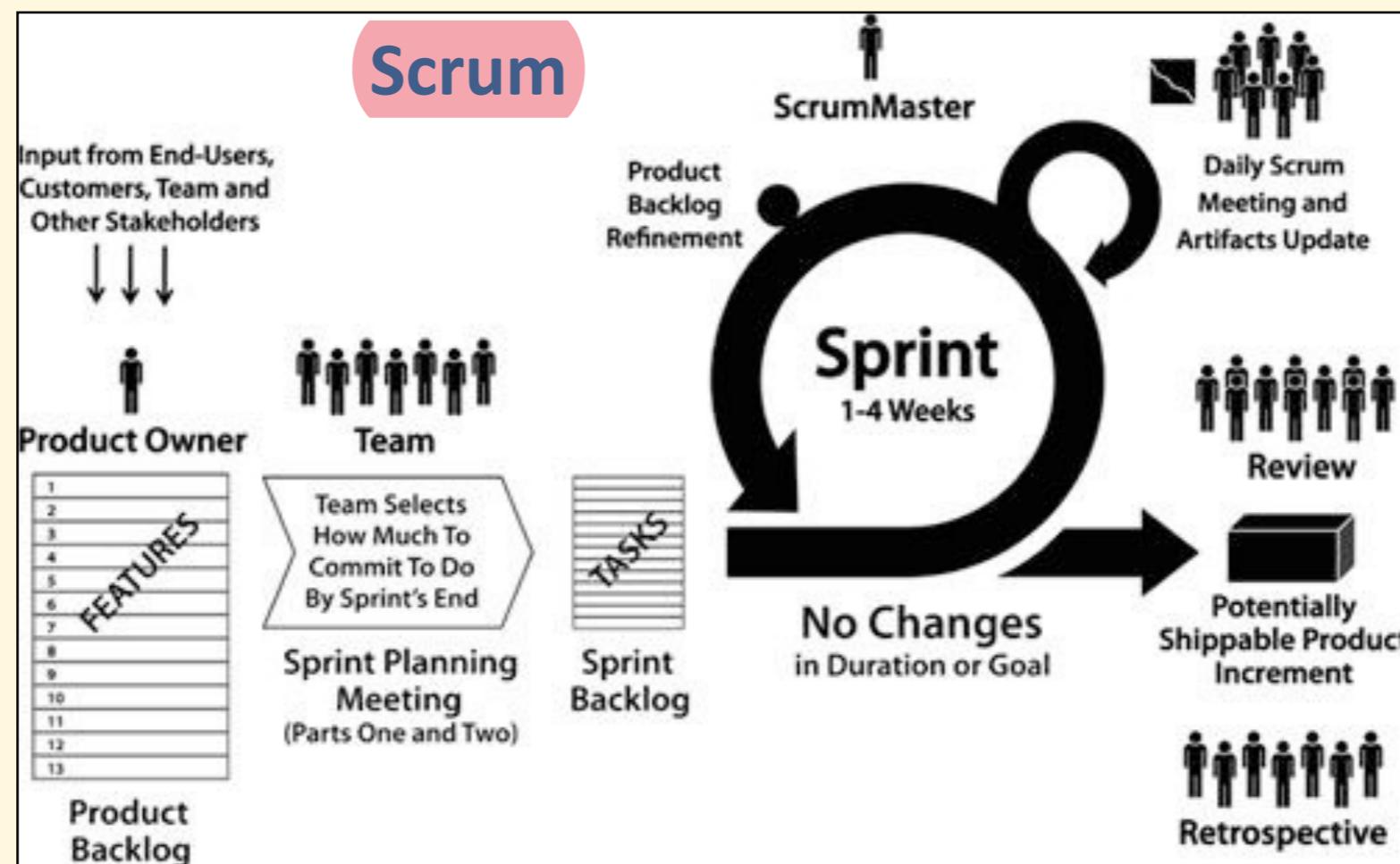
En modelos ágiles, las pruebas se planifican a nivel de DÍA, ITERACIÓN y RELEASE

# PRO PRUEBAS EN MODELOS ITERATIVOS Y ÁGILES (II)

El **product owner** es responsable de conseguir el máximo valor de negocio del producto

## Product backlog:

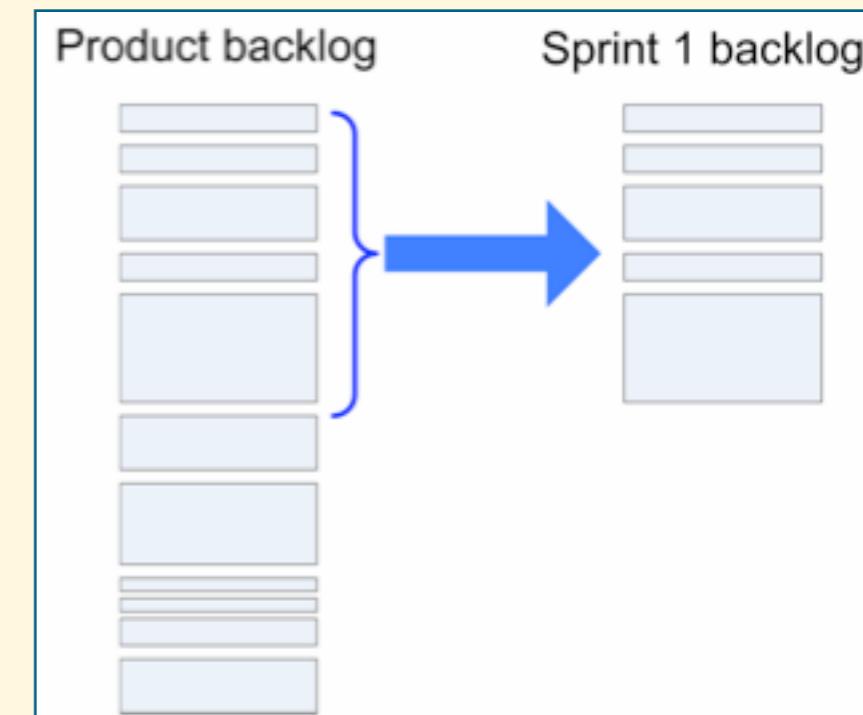
Lista de requerimientos priorizados por su valor de negocio (los valores más altos al principio de la lista).



En un proceso Scrum NO hay una fase de testing "separada" del resto de actividades del desarrollo.

Cuando un desarrollador termina una historia de usuario, los tests tienen que estar preparados para su ejecución. Si el test pasa, la historia es aceptada y se pasa a la siguiente. Una vez que se han probado todas las historias y han pasado los tests, se da por concluido el sprint y se pasa al siguiente

El **scrumMaster** es el que actúa como guía del grupo durante el proceso, "protege" al grupo del exterior, y sirve como ayuda al mismo. NO es un gestor de proyectos



# ¿QUÉ ASPECTO TIENE UN PLAN EN XP? (I)

Se planifica en varios niveles

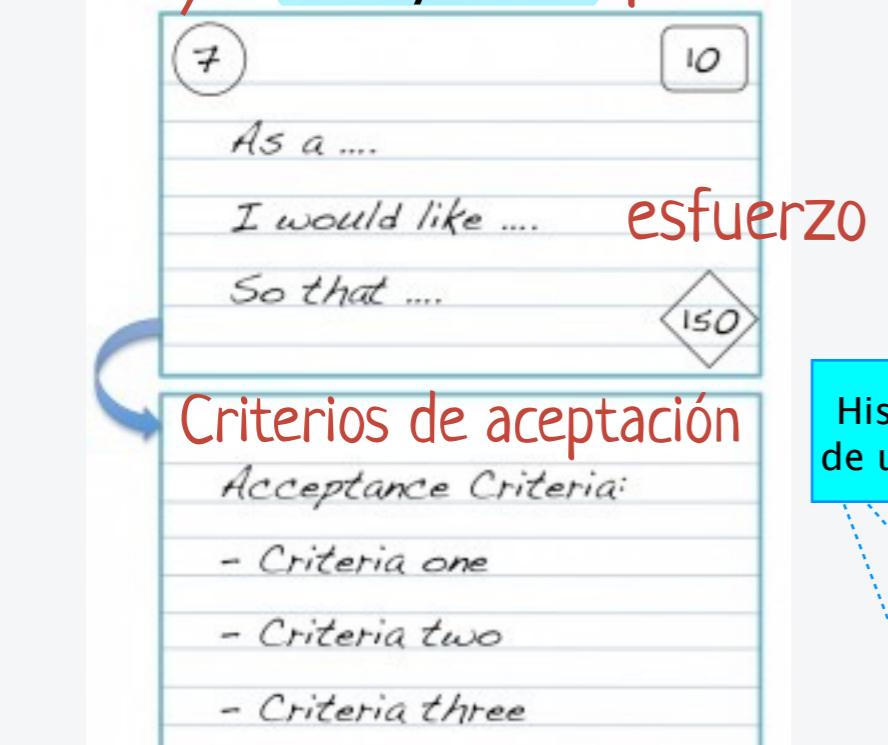
- Story cards: contienen historias de usuario. Representan características requeridas por el usuario (no casos de uso o escenarios). Se centran en el "beneficio" o resultado (value) que se pretende obtener. Deben describir un objetivo que permita a los testers evaluar una implementación exitosa de la misma. El formato suele ser:

As an [actor] I want [action] so that [achievement]. For example: As a Facebook member, I want to set different privacy levels on my page so that I can control who sees my page.

- Task list: lista de tareas para las story cards de una iteración

ITERACIÓN (= 1 semana)

nº story Story card prioridad



Las historias de usuario se **priorizan** según su valor de negocio. El conjunto de historias de usuario proporcionan la visión del producto.

Task board

Story	To Do	Tests Ready	In Process	To Verify	Hours
As a user, I can...	Code the... 8 Code the... 5 Test the... 6		Code the... SC 6 Code the... DC 4	Code the... LC 4	33
As a user, I can...	Code the... 8 Code the... 5				13
As a user, I can...	Code the... 3 Code the... 6		Code the... MC 4		13

Historias de usuario → Tareas

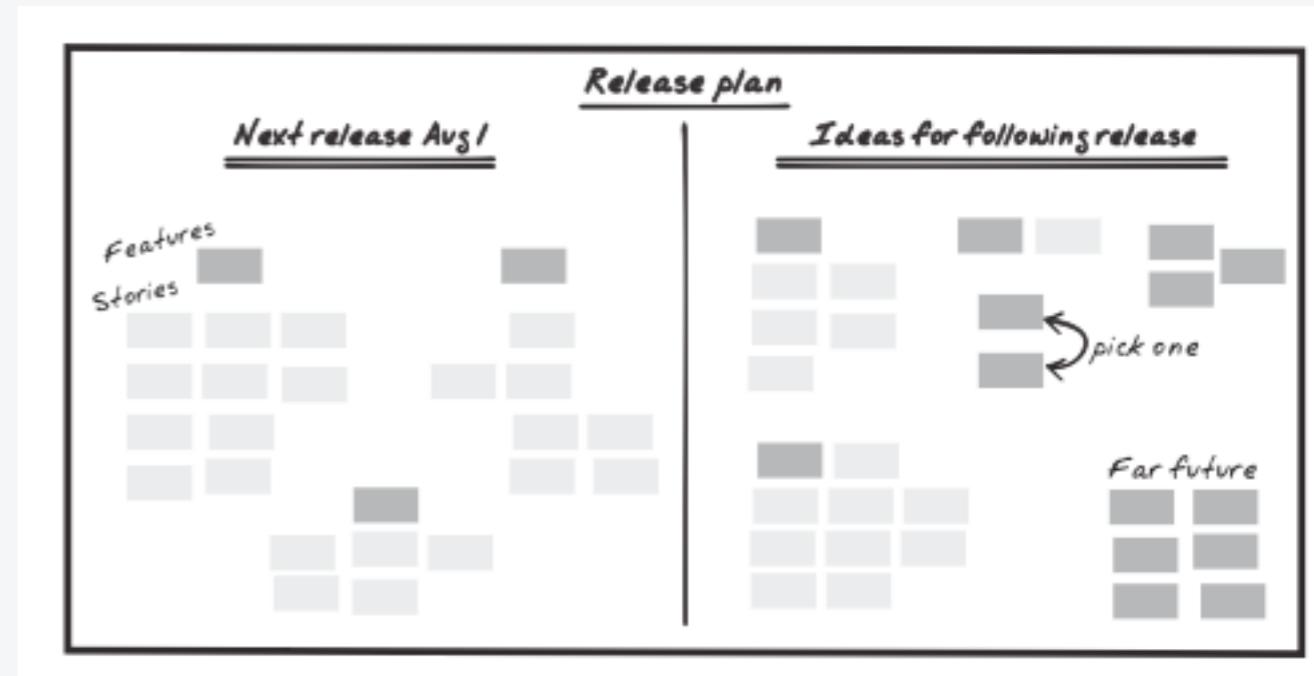
# P ¿QUÉ ASPECTO TIENE UN PLAN EN XP? (II)

entrega = release

## P Release plan board

Primero se crea el plan de entregas, consistente en una lista de **historias de usuario** priorizadas por su valor de negocio (los valores más altos al principio de la lista). Se obtiene como resultado del proceso denominado *planning game*

No se asignan recursos (*¿quién?*), ni tiempo (*¿cuándo?*) hasta que comience cada iteración

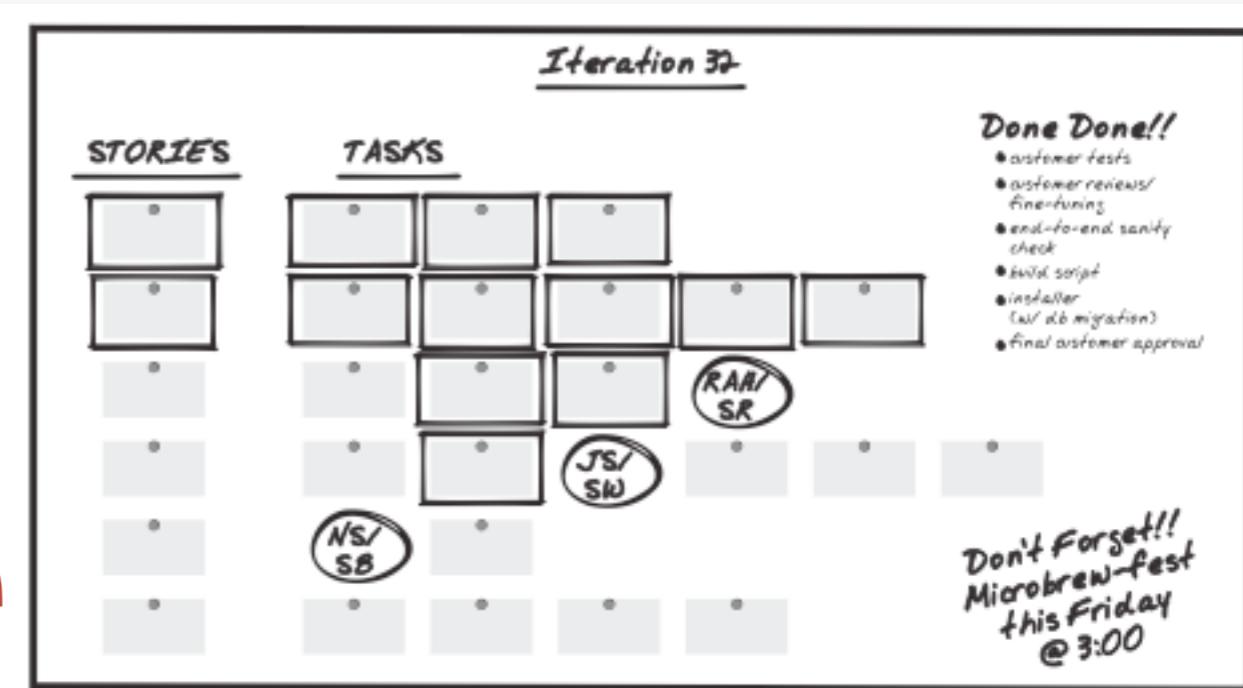


## O Iteration plan board

Las historias de usuario se dividen en **tareas** concretas y son desarrolladas por los programadores.

Cuando se empieza a trabajar en una tarea, el programador "pega" la tarjeta del tablero en su ordenador, dejando sus iniciales. Cuando la tarea se termina, se vuelve a colocar en el tablero y se marca en verde

Cada TASK tiene asociado un conjunto de TESTS (en el reverso de la tarjeta)



# ¿QUÉ ASPECTO TIENE UN PLAN EN SCRUM?

Gráfico de seguimiento

SPRINT (3-4 semanas)

Scrum task board

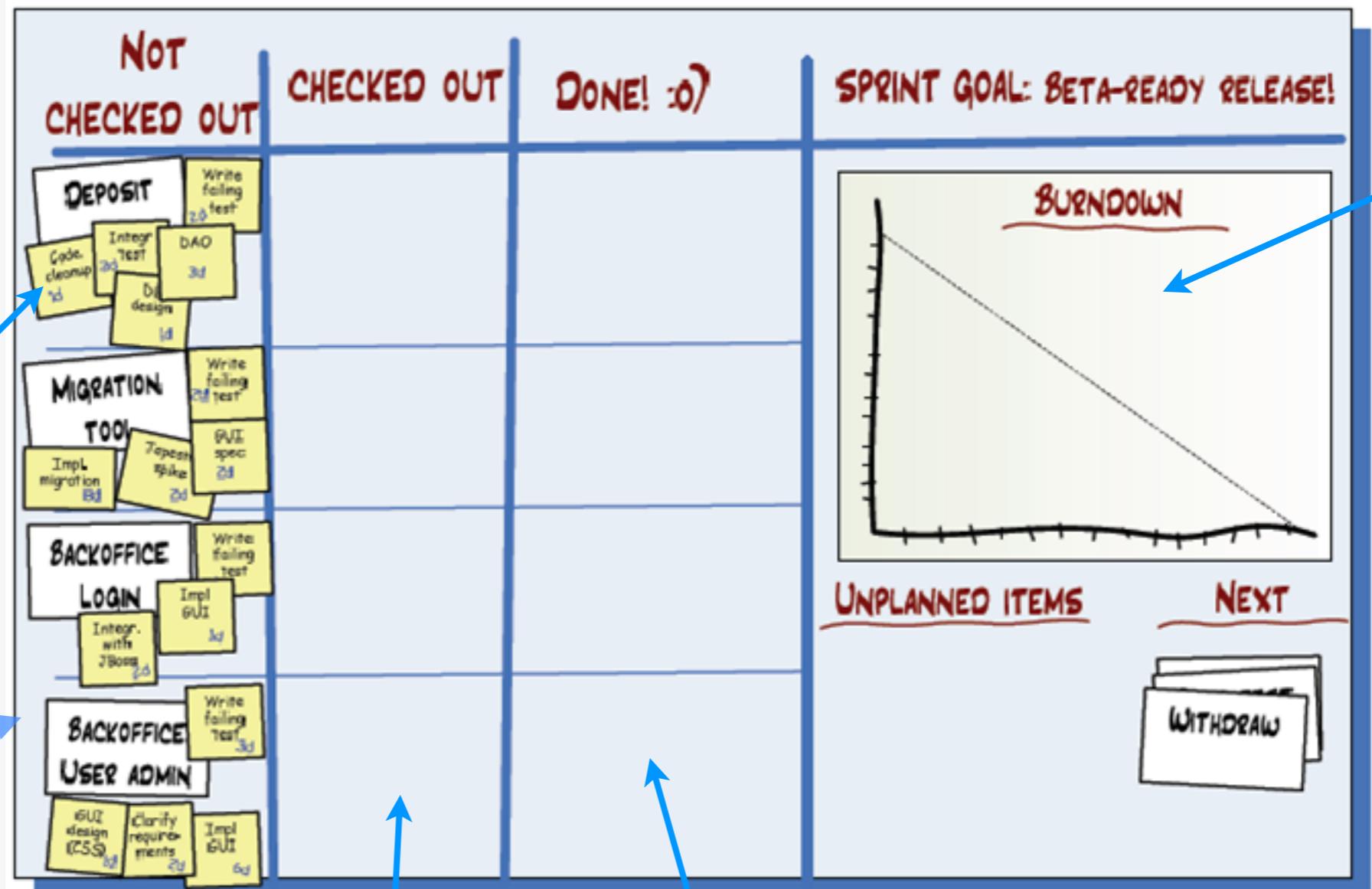
Cada TASK tiene  
asociado un  
conjunto de TESTS  
(en el reverso de la  
tarjeta)

Pila sprint: Lista de  
historias de  
usuario + tareas

Tareas en  
proceso

Una tarea se  
marca como  
DONE cuando  
pasa los tests

Dichos tests constituyen los  
criterios de aceptación o  
requerimientos de alto nivel  
necesarios para que la tarea  
pase al estado DONE



# PRUEBAS Y DISEÑO: TDD

S

P

- TDD (Test Development Driven) es una práctica de pruebas utilizada en desarrollos ágiles, como por ejemplo XP

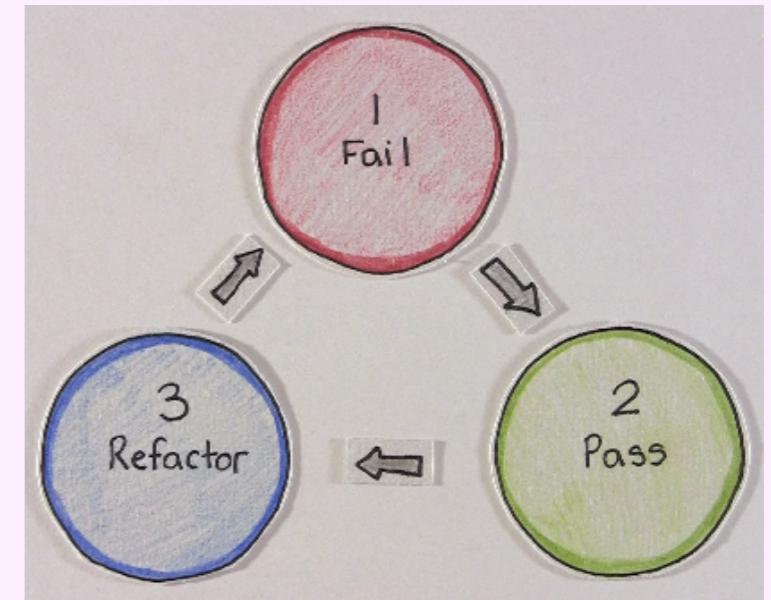
P

- Consiste en desarrollar aplicando estos tres pasos:

**Paso 1.** Escribir una prueba para el nuevo código y ver cómo falla

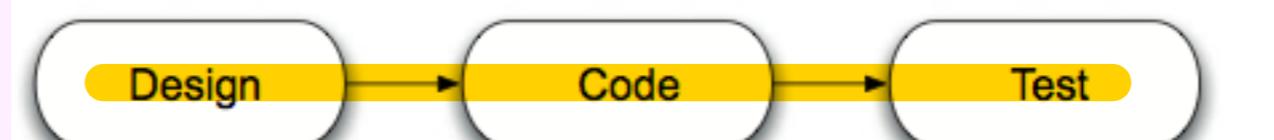
**Paso 2.** Implementar el nuevo código, haciendo “la solución más simple que pueda funcionar”

**Paso 3.** Comprobar que la prueba es exitosa y refactorizar el código

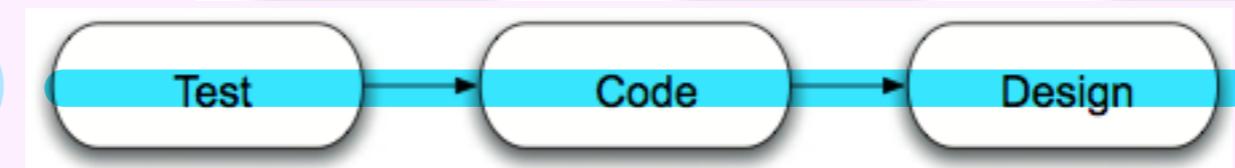


- Con TDD el **diseño de la aplicación** “evoluciona” a medida que vamos desarrollando la aplicación

→ Aproximación tradicional

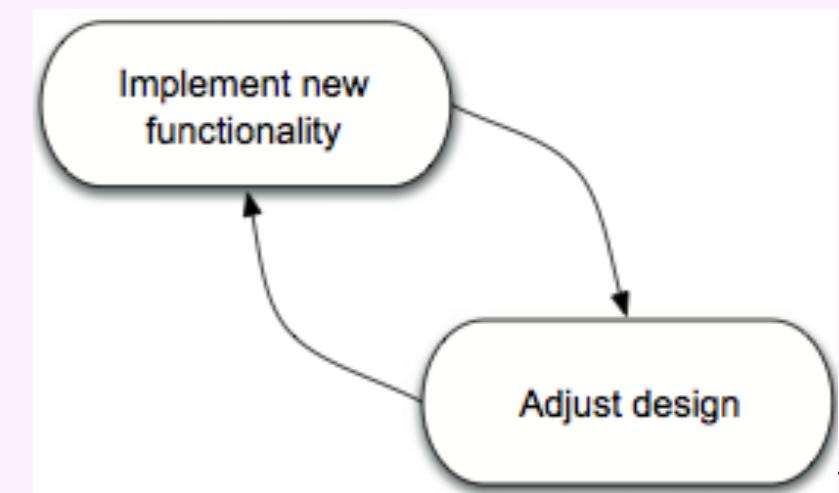


→ Aproximación TDD



- El diseño de la aplicación se realiza de forma incremental ajustando la estructura del código en pequeños incrementos a medida que se añade más comportamiento.

- En cualquier momento del desarrollo, el código exhibe el mejor diseño que los desarrolladores pueden concebir para soportar la funcionalidad actual

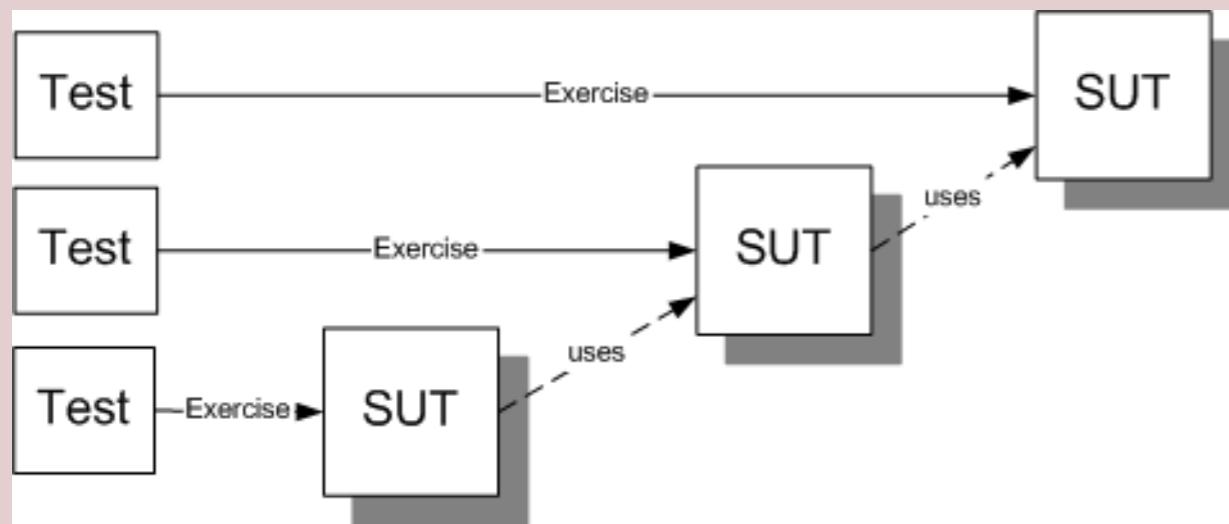


# CLASSICAL VS MOCKIST TDD

- La aproximación “clásica” de TDD consiste en utilizar objetos reales siempre que sea posible, y utilizar stubs (u otro “doble”) si es “complicado” utilizar el objeto real.

Por ejemplo, cuando estamos probando un método que como parte de su cometido debe enviar un correo

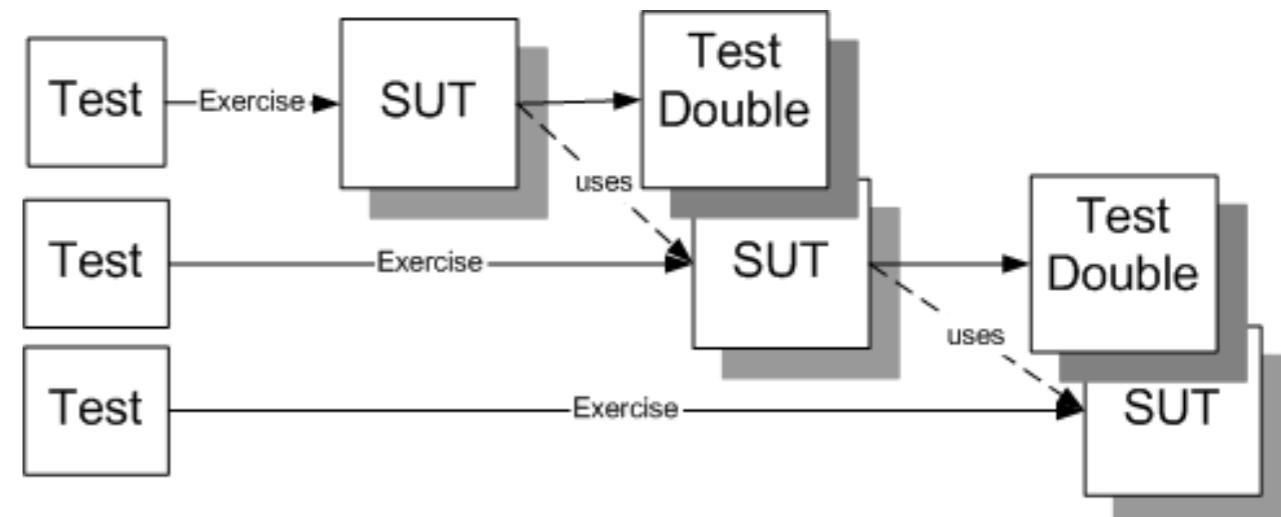
- Esta aproximación soporta un estilo de diseño **INSIDE-OUT**: comenzamos por los componentes de bajo nivel. No necesitamos stubs



minimizamos el problema de las dependencias

- La aproximación “mockist” utilizará siempre un mock para cualquier objeto con un comportamiento interesante

- Como consecuencia de esta aproximación surge lo que se denomina BDD (Behaviour Driven Development). Fué originalmente desarrollado por Dan North como una técnica para ayudar al aprendizaje de TDD, centrando su atención en cómo TDD contribuye a generar el diseño: “El diseño del sistema evoluciona a través de iteraciones a medida que se escriben los tests”
- La aproximación “mockist” soporta un estilo de diseño **OUTSIDE-IN**: comenzamos por los componentes de alto nivel. Utilizaremos mocks para sustituir los componentes de capas inferiores



- El diseño OUTSIDE-IN utiliza verificación basada en el comportamiento (no sólo es necesario especificar el estado inicial y final del objeto a probar, sino también la interacción con sus dependencias)

# INTEGRACIONES CONTINUAS (CI)

P

S

P

- El término “integración continua” nace con el proceso de desarrollo XP, como una de sus doce prácticas fundamentales
- Las integraciones continuas (**CI**: Continuous Integration) consisten en **INTEGRAR** el código del proyecto de forma ininterrumpida (en ciclos cortos) en una máquina aparte de la de cada desarrollador, la cual debe estar funcionando 24/7
- Si bien la práctica de CI no requiere de una herramienta específica, es habitual utilizar un **Servidor de Integraciones Continuas** para automatizar todo el proceso
- Las integraciones continuas realizan **CONSTRUCCIONES PLANIFICADAS** del sistema
  - Ejecutan el proceso de construcción (a partir de comandos **Maven**, por ejemplo) tantas veces como queramos y con la frecuencia que deseemos, sin mover ni un dedo.
  - Es importante que se ejecuten a **intervalos regulares lo más cortos posible**. Por ejemplo, supongamos que integramos el proyecto cada hora. Cada 60 minutos sabremos si nuestra construcción funciona o no. Esto hace que la búsqueda de errores sea más fácil (sólo hemos de mirar en los cambios que han ocurrido durante dicho intervalo). Además, estos problemas serán fáciles de resolver, porque en una hora no hemos tenido oportunidad de realizar grandes cambios que se habrían convertido en grandes problemas.

# COMPONENTES Y FUNCIONAMIENTO DE UN SISTEMA DE CI

P



Imagen extraída de: "Continuous integration". Paul M. Duval. Addison Wesley (Capítulo 1)

## Funcionamiento.

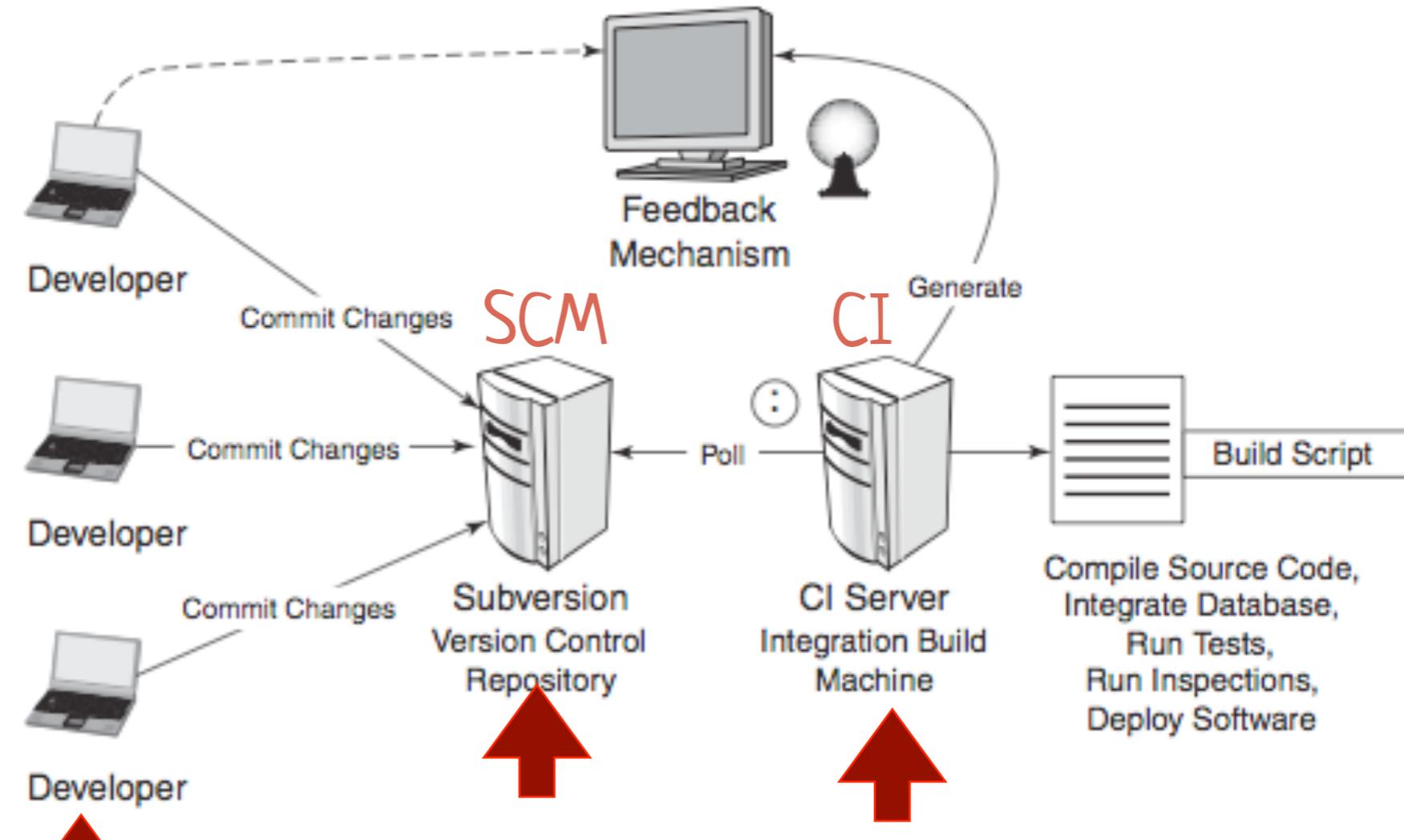
P

1. Un desarrollador "sube" el código en el que ha estado trabajando al repositorio **SCM** (después de hacer un build local), y sólo si las pruebas unitarias han "pasado".

Mientras tanto el servidor CI consulta el SCM para detectar cambios

2. El **CI** recupera la última versión del SCM y ejecuta un script de construcción del proyecto (**construcción planificada**)

3. El CI genera un feedback. En el momento en el que se "rompe" el sistema, hay que reparar el error



La integración continua no evita los fallos, pero reduce drásticamente el esfuerzo de encontrar los errores y repararlos.

Se agiliza el proceso de desarrollo mediante la automatización de las construcciones planificadas del sistema. La tarea de construir el sistema cada poco tiempo interfiere en el trabajo de los programadores (la construcción puede llevar desde unos pocos minutos a unas pocas horas). Un servidor de CI no tiene otra cosa mejor que hacer que construir el sistema, probarlo e informar de los resultados

# BDD: BEHAVIOR DRIVEN DEVELOPMENT

Hunting out value!!!!

S  
Es muy importante entender por qué estamos llevando a cabo un proyecto (tener claros los objetivos del mismo)

P  
P  
Cualquier sistema software proporciona un **VALOR** de NEGOCIO.

Las expectativas del cliente dependen de dicho valor

BDD nos permite centrarnos en el valor de negocio de nuestra aplicación

USER FRIENDLY by J.D. "Illiad" Frazer



# BDD: HUNTING OUT VALUE

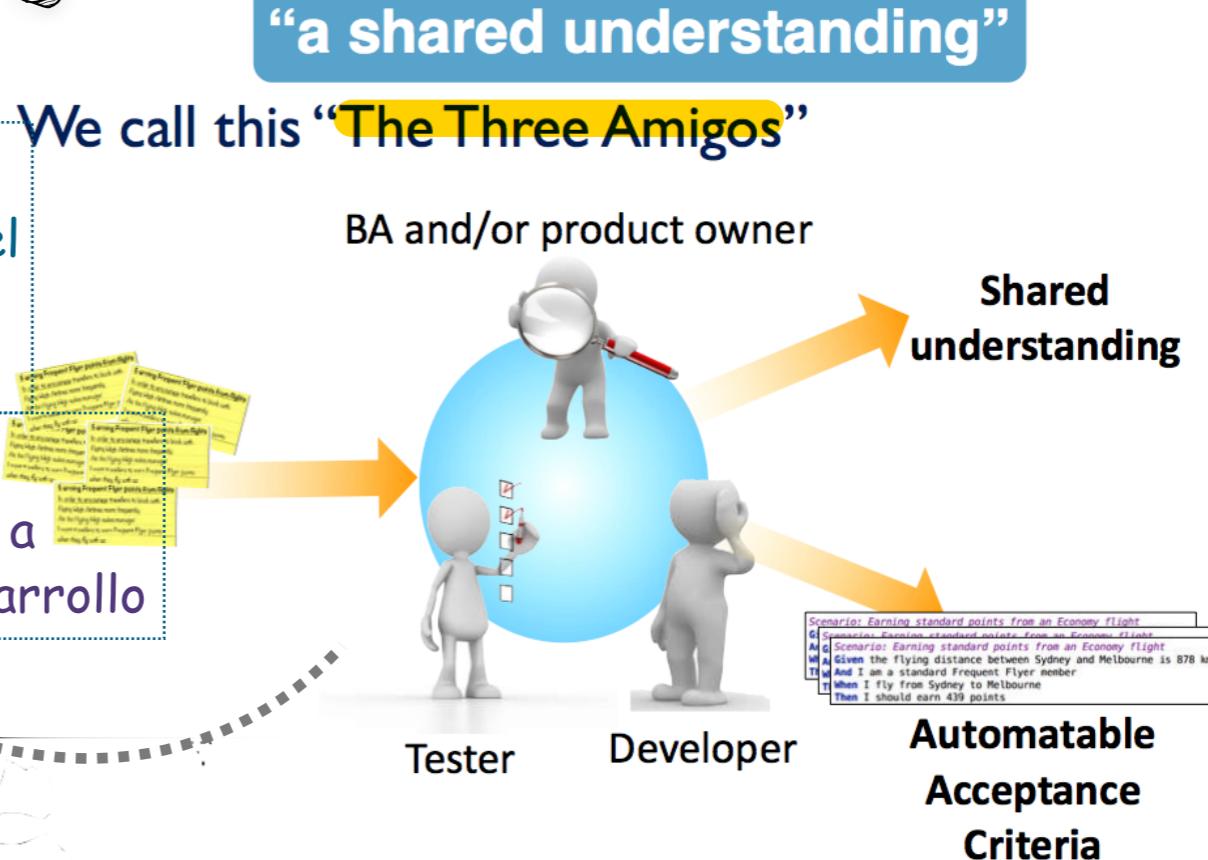
- Si preguntamos a los usuarios "qué quieren", generalmente obtendremos por respuesta un conjunto de requerimientos detallados sobre cómo imaginan la solución,
  - es decir, los usuarios no nos dicen lo que necesitan, diseñan una solución por nosotros
- Debemos centrarnos en las "features" (funcionalidades) que proporcionan un valor de negocio para el usuario,
  - es decir, funcionalidades que nos ayudan a conseguir los OBJETIVOS del proyecto
- Ejemplos de objetivos (goals):
  - Incrementar en un 10% el número de clientes proporcionando una forma sencilla de que ellos mismos gestionen sus cuentas
  - Incrementar las ventas de libros en un 5% animando a los usuarios a que compren en nuestra tienda

Behavior Driven Development, or BDD, is a set of software engineering practices designed to help teams build and deliver more valuable, higher quality software faster.

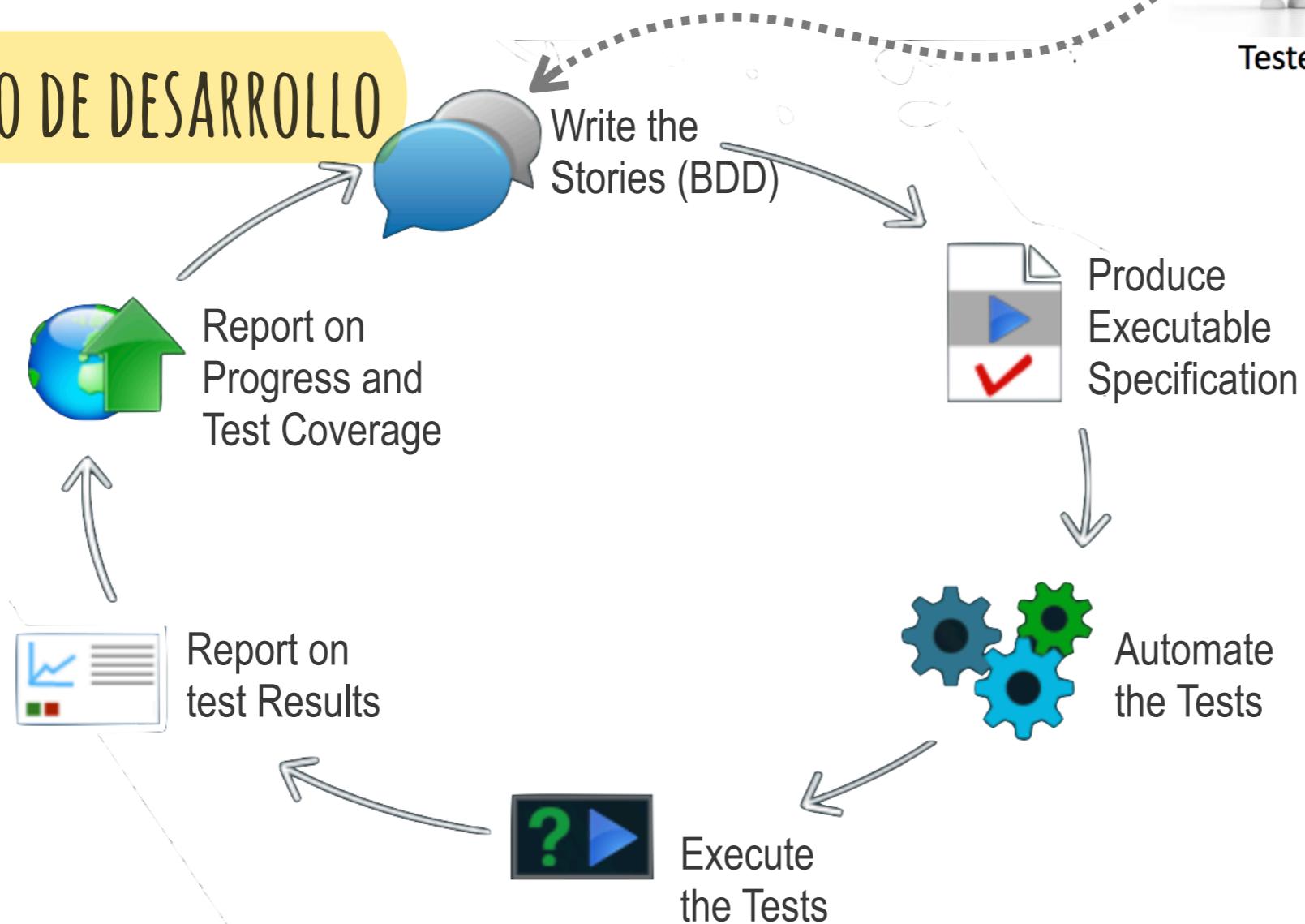
# BDD Y LOS BENEFICIOS DE LA COLABORACIÓN

P Comenzaremos aclarando exactamente cómo esperamos que el sistema proporcione un valor de negocio, y focalizaremos el desarrollo en aquellas características que permitan maximizar la "rentabilidad" de nuestra aplicación

P La colaboración permite identificar y compartir claramente los objetivos que "importan" (dan valor a nuestra aplicación), reduciendo el esfuerzo de desarrollo



## BDD: CICLO DE DESARROLLO



BDD utiliza conversaciones basadas en ejemplos, y expresadas de forma que sean fácilmente automatizables, reduciendo así la pérdida de información y los malentendidos

# BDD NO IMPLEMENTA TESTS UNITARIOS, IMPLEMENTA ESPECIFICACIONES DE BAJO NIVEL

- Simplemente cambiando la forma de escribir los tests, centrándonos en lo que "debería" hacer el sistema, podemos escribir tests más "focalizados" en los objetivos concretos de nuestra aplicación, convirtiéndolos así en "especificaciones". Por ejemplo, si pensamos en una aplicación bancaria:

```
public class BankAccountTest {  
    @Test  
    public void testTransfer() {...}  
    @Test  
    public void testDeposit() {...}  
}
```

Test unitario "tradicional" (sin BDD)

VS.

Especificación de bajo nivel

Ejemplo de herramienta  
que soporta BDD:  
Serenity

```
public class WhenTransferringInternationalFunds {  
    @Test  
    public void should_transfer_funds_to_destination_account() {...}  
    @Test  
    public void should_deduct_fees_as_a_separateTransation() {...}  
    ...  
}
```

Los test se centran en el comportamiento de la aplicación, constituyendo una forma de expresar y verificar dicho comportamiento

Escenario

```
Given a customer has a current account  
When the customer transfers funds from this account to an overseas account  
Then the funds should be deposited in the overseas account  
And the transaction fee should be deducted from the current account
```

# PS REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- PS ○ Software Testing: An ISTQB-ISEB Foundation Guide. Brian Hambling. British Computer Society; 2nd New edition. 2010
  - Capítulo 1
- Agile estimating and planning. Mike Cohn. Prentice Hall. 2006
  - Capítulo 3
- The art of agile development. James Shore. O'Reilly. 2008
  - Capítulo 3
- The Scrum primer. An introduction to project manager with scrum. Pete Deemer. 2007
  - <http://www.scrumprimer.com/>
- Continuous integration. Martin Fowler. 2006
  - <http://www.martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>
- BDD in action. Behavior-Driven Development for the whole software lifecycle. John Ferguson Smart. Manning. 2015
  - Capítulo 1